

Módulo 2. Observação em uma sessão de treinamento

Neste segundo módulo, vamos nos concentrar em explicar como o observador organiza todo o processo necessário para iniciar a observação de vídeo, neste caso, durante os treinamentos.

Mostraremos todas as etapas: desde como armazenamos todas as informações obtidas durante os treinamentos até o que observamos e como observamos, mostrando diferentes exemplos de comportamentos reais em nível prático de algumas das nossas equipes. Todo esse processo será mostrado para servir de referência ou apoio aos analistas e observadores responsáveis por realizar essas tarefas em suas próprias equipes; isso trará mais informações e organização ao trabalho que realizam. Temos certeza de que existem outras formas, mas aqui vamos mostrar o funcionamento do clube em um departamento relativamente novo.

Unidade 2.1 Armazenamento da informação

Introdução

A seguir, desenvolveremos a forma de armazenar tudo o que vamos registrando durante os treinamentos no clube. Trata-se de um processo simples, sem complicações, e que está ao alcance de todos os observadores responsáveis por realizar essa tarefa em suas respectivas equipes.

Do meu ponto de vista, considero que o armazenamento da informação é uma parte chave do processo, pois, ao longo da temporada, há muitos treinamentos, e ter claro o modo como armazenamos essas informações nos ajuda a ter controle sobre tudo o que fizemos durante a temporada. Isso nos permite, se necessário, fazer uma coleta de informações de meses anteriores e temporadas passadas, o que facilita o trabalho.

No clube, consideramos que é muito importante começar com uma boa organização em nível de repositórios, nomenclatura, etc., para controlar todo o processo de observação.

Criação de um repositório para o armazenamento da informação



A ideia de criar o repositório surge quando começa a conexão entre os dois departamentos envolvidos na observação, a metodologia e os observadores. Essa ferramenta é criada com o objetivo de trocar informações de vídeo de maneira mais simples e organizada, à qual as pessoas envolvidas nas equipes correspondentes possam acessar.

O tipo de armazenamento que utilizamos é um data lake. Um data lake é um repositório digital criado para armazenar grandes quantidades de dados em formato nativo; ou seja, os dados são inseridos no sistema sem comprometer sua estrutura. Segundo Alserafi (Guamán, Vaca e Yuquilema, 2018), um data lake é um enorme repositório de dados brutos. Esse repositório digital pode se transformar em um tipo de armazém de dados operacional, a partir do qual é possível mover, transformar e limpar dados para ferramentas de data warehouse, data marts ou business intelligence (BI), conforme necessário pelos usuários (Guamán, Vaca e Yuquilema, 2018).

Para o tipo de funcionamento que temos ao trabalhar, utilizamos um data lake cloud. O motivo de usar essa via é que não trabalhamos fisicamente com as pessoas interessadas em ter esse conteúdo de vídeo, mas trabalhamos de forma conjunta, porém em localizações diferentes; por isso, é muito mais rápido e simples trabalhar com um data lake cloud, carregando os arquivos em uma nuvem de armazenamento. Essa ferramenta pode ser útil para muitos observadores responsáveis por realizar essa tarefa em seus clubes; com ela, o pessoal de outros departamentos, que tem permissão para acessar toda essa informação, pode ver o trabalho feito com todas as equipes do futebol de base.

O data lake cloud é o acesso de qualquer local para as pessoas que têm permissão para acessar os repositórios de vídeo. Por exemplo, o metodologista responsável por uma equipe pode acessar os vídeos de seu escritório na Cidade Esportiva ou de sua própria casa; o mesmo pode fazer o observador ou até o treinador dessa equipe ou o pessoal da Secretaria Técnica do clube. Essa ferramenta nos dá muita rapidez ao carregar os cortes de vídeo correspondentes e visualizá-los imediatamente ou quando desejado.

Como podem ver, e com minha própria experiência, posso dizer que esse tipo de funcionamento de troca de informações de vídeo é muito útil e prático, pois evitamos o uso de discos rígidos que dificultariam essa troca de informações, tornando o processo mais lento.

O repositório que utilizamos é o OneDrive. Nele, armazenamos todos os cortes de vídeo feitos dos treinamentos, e alguns são agrupados conforme os diferentes tipos de comportamentos que observamos, o que nos permite manter tudo bem organizado.

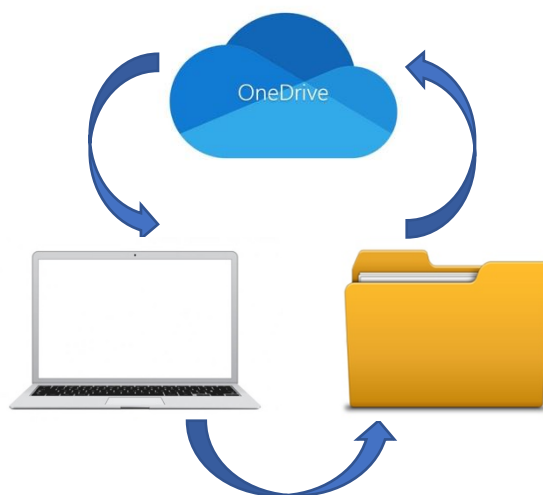
Dentro desses repositórios, é importante que tudo esteja em ordem. Para isso, é muito útil criar diferentes pastas e distinguir os comportamentos que queremos cortar e destacar das nossas equipes. Isso varia de acordo com o clube, a metodologia, o observador, entre



outros fatores. Vou mostrar um exemplo de como trabalhamos no clube, mas pode ser adaptado a outros formatos ou àqueles com os quais o observador se sinta mais confortável.

Nós, no clube, como observadores, trabalhamos com os mesmos comportamentos. Isso significa que o observador de benjamins terá o mesmo nome de pastas criadas que o do juvenil, pois vamos observar e cortar os mesmos comportamentos que correspondem à identidade de jogo do nosso clube. A única diferença é a pasta principal, que corresponderia à equipe em que estamos localizados na observação. No nosso caso particular, dado que cada observador realiza as observações de duas equipes da mesma categoria, é mais fácil controlar; no entanto, no caso de observadores que precisam realizar essa função em seu clube e observar ou analisar mais de uma equipe de categorias diferentes, é altamente recomendável que criem essas pastas com um bom critério e organização.

Figura 1: Exemplo em formato resumido dos primeiros passos do armazenamento



Fonte: elaboração própria.

Uma vez que temos claro como vamos armazenar todas as informações e como vamos organizá-las dentro do repositório que criamos, é muito importante estabelecer uma nomenclatura unificada para todos.

A nomenclatura será utilizada nos cortes de vídeo que vamos realizar. Isso também nos dará ordem, pois todos os comportamentos terão um nome comum para cada um deles. Aqui no clube, todos trabalhamos com a mesma nomenclatura, o que facilita muito o trabalho de buscar cortes de outras categorias que não correspondem à nossa e permite que todos os observadores trabalhem com os mesmos passos.

Com base na nossa própria experiência, recomendamos que, se houver mais de um observador realizando essa tarefa no clube onde estiverem trabalhando, seja estabelecida uma nomenclatura unificada, pois isso facilita muito o trabalho de busca e dá uma ordem qualitativa ao trabalho realizado.

Como o nome dos arquivos que vamos criar deve ser reduzido para que possamos identificar de qual corte de vídeo se trata, o que fazemos é definir as abreviações de todos os nomes que vamos utilizar. Como já comentamos em outras oportunidades, mostraremos um exemplo disso no clube, mas o objetivo é que isso sirva para todos os analistas e observadores que realizam o curso e que adaptem às suas necessidades.

Acreditamos que, para estabelecer o nome dos diferentes arquivos que vamos criando com os cortes de vídeo, ele deve ser composto pelo seguinte:

- Dia de treino
- Número da sessão total
- Dinâmica*
- Equipe
- Tarefa
- Comentário qualitativo

*Devemos levar em conta também os times que trabalham com preparadores físicos e marcar o tipo de dinâmica (-3, -2, +1, etc.), o que constitui um ponto interessante para eles.

Uma vez que temos definido o que queremos que apareça no nome do arquivo, o próximo passo será estabelecer as abreviações de cada nome, que corresponderão ao time e ao tipo de tarefa realizada. Mostraremos alguns exemplos com uma lista de equipes e tipos de tarefas para que se veja como poderíamos abreviar cada nome.

EQUIPES:

JA:	Juvenil	A
JB:	Juvenil	B
CA:	Cadete	A
CB:	Cadete	B
INFA:	Infantil	A
INFB:	Infantil	B
ALA:	Alevín	A
BENA:	Benjamín	A

...



TAREFAS:

RO:			Rondo
PAR:			Jogo
JP:	Jogo	de	posição
JS:	Jogo	de	situação
...			

Exemplo:

DDMMAA_SESIÓN_EQUIPO_TAREA_COMENTARIO
DDMMAA_SESIÓN_DIN*_EQUIPO_TAREA_COMENTARIO

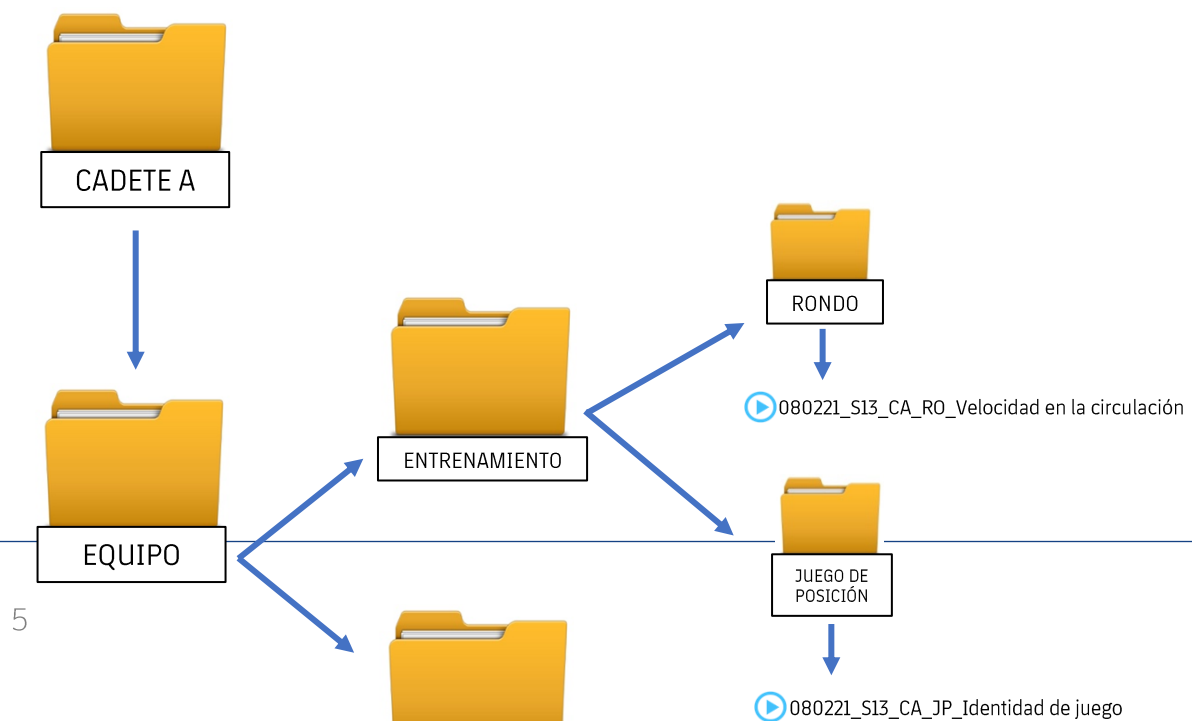
↓ Día
↓ Mes
↓ Año



080221_S13_CA_JS_Movilidad jugadores interiores
080221_S13_-3_JA_JP_Buena circulación

É assim que ficaria finalmente o nome do arquivo em formato reduzido, para ser introduzido no corte de vídeo correspondente a cada comportamento.

Figura 2: Exemplo da estrutura de armazenamento na nuvem, neste caso, da tarefa do rondo (OneDrive)



Equipo	Equipe
Entrenamiento	Treinamento
Juego de posición	Jogo de posição
Partido	Jogo

Fonte: elaboração própria.

Processo de registro de sessões

Uma vez que temos definida e estruturada toda a organização do armazenamento das informações, passamos a explicar como controlamos todas as sessões que observamos ao longo da temporada.

Este é outro dos pontos chave que nos servirá para manter o acompanhamento de todas as observações que fazemos dos treinamentos durante a temporada. Para que nosso trabalho seja de qualidade, ele deve ter esses componentes em todo o processo de observação, pois nos fornece informações qualitativas de cada treinamento que observamos.

Como observadores, propusemos uma forma de ter um controle de acompanhamento de todas as sessões de treinamento. Para isso, criamos uma planilha no Excel onde marcamos uma série de aspectos que consideramos importantes para o registro de cada sessão de treinamento. Redigiremos essas informações sempre que fizermos a observação de uma sessão. Isso nos permitirá saber a todo momento em que parte da temporada estamos e todas as informações relacionadas à sessão de treinamento. Como já comentamos anteriormente, ao longo da temporada há muitas sessões, e ter um controle de todas elas nos ajudará e facilitará nosso trabalho ao reunir informações dos vídeos e mostrar a linha de trabalho realizada.

Os aspectos que consideramos importantes para registrar essas sessões são os seguintes:

- Data
- Número da sessão



- Microciclo
- Campo de treinamento
- Câmera de gravação
- Tempo total
- Objetivo/Intenção da sessão
- Observações

Esses aspectos são adaptáveis à realidade de cada observador ou analista de jogo. Acreditamos que esses pontos nos fornecem boas informações em cada sessão para deixar um registro do trabalho que estamos realizando.

Tabela 1: Exemplo de uma planilha no Excel com o registro das sessões.

Cadete A					
Acompanhamento da prática					
Data	23/11/20	25/11/20	26/11/20	30/11/20	02/12/20
Sessão	23	24	25	27	28
Microciclo	12	12	12	13	13
Campo	Campo 9	Campo 9	Campo 9	Campo 8	Campo 8
Câmera	9	9	9	8	8
Tempo total	1 h 45'	1 h 45'	1 h 45'	1 h 45'	1 h 45'
Objetivo	Participação dos jogadores interiores	Participação dos jogadores interiores	Circulação em espaços reduzidos	Disposição no momento sem bola	Disposição no momento sem bola
Observações	Movimentos interessantes dos jogadores na tarefa n.º2		Realizar cortes tarefa n.º3 Significativa (pedido do metodólogo)	Recuperação rápida da bola por jogadores próximos ao portador. Tarefa n.º3	

Fonte: elaboração própria.

Como se pode observar na tabela, isso nos serve para ter o resumo do acompanhamento do que fomos observando durante o microciclo. É uma forma muito simples de ter tudo controlado que, a longo prazo, facilita muito o trabalho.

Fazer isso faz sentido quando, por exemplo, estamos no mês de fevereiro e queremos fazer uma revisão de todos os conteúdos que foram trabalhados ao longo da temporada: podemos ir ao nosso registro de acompanhamento das sessões e ver o que trabalhávamos nos meses de setembro, outubro, etc. Ter tudo registrado pode facilitar o



trabalho de fazer um relatório da evolução da equipe, comparar que tipo de observações fazíamos nas tarefas, entre outros pontos que nos interessem.

Um último passo que pode ser adicionado (e isso já depende de cada tipo de observador) é fazer uma pequena grade no Excel onde anotamos todas as sessões que foram carregadas no repositório na nuvem do clube, neste caso, no OneDrive descrito anteriormente. Isso significa que, uma vez que terminamos de fazer as observações das sessões do microciclo que tínhamos estabelecido, marcamos se os cortes de vídeo realizados nessa sessão foram carregados no Drive. Isso nos ajudará a saber em todo momento todos os cortes das sessões que estão disponíveis para visualização. É uma ação muito simples, mas que nos permite ter o último passo registrado e todo o processo

SUBIDA A ONEDRIVE		
FECHA	CADETE A	CADETE B
DIA 11.01.21		
DIA 13.01.21		
DIA 15.01.21		
DIA 18.01.21		
DIA 20.01.21		
DIA 21.01.21		
DIA 25.01.21		
DIA 27.01.21		
DIA 29.01.21		
DIA 03.02.21		
DIA 05.02.21		

bem ordenado e controlado.

Tabela 2: Exemplo do registro de sessões carregadas no OneDrive.

Subida a onedrive	Subida para o OneDrive
Fecha	Data

Fonte: elaboração própria.

Resumo

Para concluir esta seção, destacaremos os pontos-chave que desenvolvemos para dar os primeiros passos na observação de vídeo:

- Ter clareza sobre o tipo de armazenamento que utilizaremos, buscando ser o mais útil para as necessidades e a realidade do clube em que estamos.
- Criar um bom repositório com diferentes pastas para manter todo o conteúdo bem organizado.

- Estabelecer a nomenclatura que usaremos para os arquivos que formos criando. (É importante unificá-la para todos os responsáveis pela tarefa de observador).
- Realizar um registro de acompanhamento de todas as sessões de treinamento que formos observando.



Unidade 2.2 Observação de vídeo

Introdução

Agora que sabemos como organizamos todo o trabalho de repositório e armazenamento antes de iniciar a observação dos treinamentos, passaremos a explicar a parte prática do nosso trabalho dentro do departamento, com o objetivo de que possam ver como é o tipo de observação que realizamos e que isso possa servir como exemplo.

É importante ter claro que o tipo de observação que realizamos é direcionado para categorias de futebol de base, com o objetivo de aprendizado da nossa identidade de jogo, focada em todos os jogadores da base do clube. Para isso, todos os comportamentos que observamos e cortamos estão relacionados a aspectos dessa identidade, com foco no crescimento dos jogadores e da equipe.

Por meio de exemplos, tentaremos mostrar os comportamentos que nos interessam destacar das diferentes equipes, para que o conceito se torne mais compreensível e visual.

É fundamental que tenhamos em mente que o objetivo do nosso trabalho deve ser qualitativo; portanto, o que quisermos destacar deve representar uma contribuição de qualidade. Isso significa que não buscaremos cortar um grande número de ações que não agreguem valor ao nosso trabalho; pelo contrário, o aspecto qualitativo será priorizado em relação ao quantitativo. Cortaremos menos ações, mas essas serão de grande valor qualitativo. Isso é muito importante, pois, ao realizar observações de 19 equipes, os observadores fornecem muita informação, e esta deve ser filtrada ao máximo para destacar aquilo que interessa ao clube.

Dentro do tipo de ações que vamos destacar, não devemos apenas fazer referência aos comportamentos positivos que surgem do jogo, mas também haverá momentos em que precisaremos destacar aspectos negativos para melhorar. Em minha opinião, cometeríamos um erro se mostrássemos apenas comportamentos positivos da equipe ou dos jogadores, pois estaríamos mostrando apenas uma pequena parte da realidade, e esses aspectos a melhorar são os que realmente farão a equipe e os jogadores crescerem. Mostrar tanto os comportamentos positivos quanto os negativos é uma chave, pois este é, no final, o objetivo que temos como observadores de jogo. Em conclusão, para alcançar uma evolução progressiva da equipe e dos jogadores, devemos destacar tanto os comportamentos positivos que surgem no jogo quanto os comportamentos negativos que precisam ser melhorados.

Fases dentro da tarefa



Após iniciarmos a observação do treinamento, identificamos as tarefas que nos interessam para obter os diferentes cortes de vídeo representativos da nossa identidade de jogo.

O interesse na tarefa pode ser marcado por dois aspectos: por um lado, o objetivo que a comissão técnica tem para trabalhar durante aquela sessão de treinamento (por exemplo, priorizar o jogo interior, para o que devemos focar nos movimentos dos jogadores interiores, verificando se esses comportamentos estão acontecendo, sem esquecer outros que possam surgir); e, por outro lado, o tipo de tarefa que vamos observar (por exemplo, priorizar cortar tarefas onde possam ocorrer comportamentos interessantes da nossa identidade de jogo, como um jogo de posição, já que, se apenas observarmos um jogo de passes, é possível que não possamos destacar nada relevante).

Quando começamos a observar a tarefa de interesse, a experiência nos ensina que não devemos cortar desde o início, e devemos deixar alguns minutos para que os jogadores se adaptem a ela. Isso é o que mostra Antolín Gonzalo Martín (2020):

Dentro da tarefa de treinamento, podemos distinguir várias fases. A primeira delas é a apresentação da tarefa, onde explicamos seu funcionamento e fornecemos determinada informação para que o jogador a enfrente. Em seguida, temos o tempo de adaptação do jogador à tarefa. Nessa fase, o jogador se relaciona principalmente com o funcionamento da tarefa. Depois que domina o funcionamento da tarefa, ele começa a jogar e deixa de atuar. Seus comportamentos tornam-se mais naturais e específicos. Nesse momento, inicia-se a vida útil da tarefa. Durante a vida útil, o aprendizado significativo surge. Os jogadores focam principalmente no jogo e descobrem a informação disponível dentro da tarefa. A partir daí, se adaptam a esse ambiente e modificam alguns de seus comportamentos. Por fim, a tarefa se satura. Os aprendizados diminuem porque os jogadores se adaptam melhor à própria tarefa, e o contexto não oferece mais novidades. Uma vez que o aprendizado do jogador diminui, a tarefa está morrendo. (Gonzalo Martín, 2020, p. 10)

Quando falamos de experiência, nos referimos ao fato de que, ao longo de todas as observações que realizamos, percebemos essas três fases mencionadas acima. Para que todos saibam em que fase da tarefa estamos, podemos unificar os nomes dessas três fases:

- Fase 1: Fase de adaptação
- Fase 2: Fase de qualidade
- Fase 3: Fase de perda de qualidade

Fase de adaptação



É muito improvável que, logo no início da tarefa, vejamos os comportamentos que nos interessam, pois ela requer alguns minutos de adaptação. É nessa fase que podemos ver precipitações com a bola, erros de posicionamento, etc. É provável que, aqui, o treinador faça paradas mais frequentes para correções ou modificações. Também podemos analisar isso de acordo com a faixa etária em que fazemos a observação: em idades mais jovens, é possível que a fase de qualidade chegue mais tarde; por outro lado, em idades mais avançadas, o tempo para atingir essa fase é menor.

Fase de qualidade

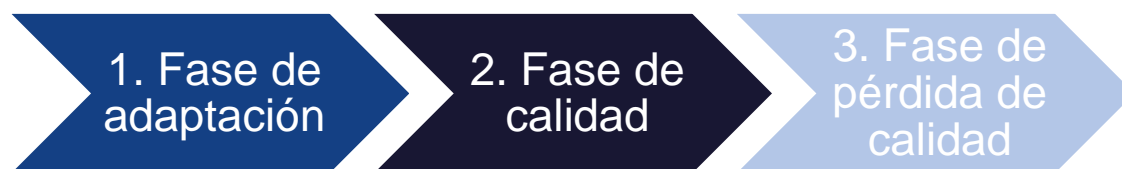
A segunda fase é a que, como observadores, mais nos interessa, pois é quando os comportamentos se tornam mais evidentes e mais relevantes para cortar. Aqui, podemos perceber que os jogadores modificam suas condutas, pois já conhecem o ambiente da tarefa; é a fase mais rica em informações e comportamentos significativos.

Fase de perda de qualidade

Por fim, na terceira fase, já podemos perceber que os jogadores se saturaram, estão fatigados e perderam a qualidade que observamos na fase 2. Esse é o momento em que, normalmente, o treinador para a tarefa, e nós não extraímos mais informações, pois o ritmo já está mais baixo ou algum dos times já não pressiona como deveria, entre outros motivos. É uma fase fácil de identificar.



Figura 3: Fases dentro da tarefa



Fase de adaptación	Fase de adaptação
Fase de calidad	Fase de qualidade
Fase de pérdida de calidad	Fase de perda de qualidade

Fonte: elaboração própria.

Observação de um microciclo

Quando iniciamos a observação da sessão, um aspecto muito importante é ter claros os objetivos a serem trabalhados em cada tarefa e, de forma geral, no microciclo completo. Ter esses objetivos nos permitirá direcionar a observação de vídeo para os interesses da comissão técnica e ver se estão sendo alcançados, e de que forma, os comportamentos que se desejam trabalhar.

Não devemos esquecer que, como observadores e como já comentamos anteriormente, não cortaremos apenas os comportamentos relacionados aos objetivos a serem trabalhados, mas também devemos estar atentos a outros comportamentos que surgirem. Portanto, devemos ter a capacidade de observar tudo o que surgir durante a sessão de treinamento.

A seguir, apresentaremos um exemplo de como um microciclo de treinamento pode ser estruturado com relação aos objetivos a serem trabalhados e, com isso, como baseamos nossa observação de vídeo para fornecer o material de interesse aos departamentos envolvidos e à comissão técnica.

Tomaremos como exemplo três tipos de objetivos a serem trabalhados durante a semana. Esses objetivos são gerais para toda a sessão, ou seja, em qualquer tarefa realizada, podemos observar esses comportamentos e fazer os cortes de vídeo que considerarmos

significativos para destacar. Aqui também poderíamos ter algumas solicitações feitas pelo treinador, e também nos concentraríamos nelas para tentar destacá-las. Mas, por ora, nos concentraremos em objetivos gerais.

Os três objetivos gerais que definimos para iniciar a observação e, com isso, realizar os cortes de vídeo serão situações do jogo nas quais ocorram os seguintes comportamentos:

Continuidade no jogo
Mobilidade dos jogadores próximos e distantes
Posição dos jogadores no momento em que NÃO possuem a bola

Continuidade no jogo
Para esse comportamento, cortaremos situações em que a equipe que possui a bola demonstre posse prolongada, mobilidade rápida da bola com critério, boas circulações em espaços reduzidos, entre outras ações. Dentro dessas situações, também nos interessa observar o número de toques que o jogador possuidor da bola dá, pois haverá situações em que será melhor dar poucos toques e jogar rápido, e outras em que será mais interessante conduzir ou desacelerar o jogo. Mostraremos esse tipo de situação em diferentes tipos de tarefas para que possam ser compreendidas e apreciadas as diversas situações em que esse comportamento, fundamental em nossa identidade de jogo, pode se manifestar.

Figura 4: Jogo de posição em espaço reduzido I. Equipe sub-16 (B) FC Barcelona



Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Na Figura 5, vemos uma tarefa em espaço reduzido com três equipes compostas por quatro jogadores cada uma, mais um comodim. Essa tarefa está associada ao comportamento de continuidade no jogo, pois nos interessa a continuidade e a velocidade na circulação da bola, o número reduzido de toques e os movimentos realizados pelos jogadores da equipe que está com a posse da bola, que tentam sempre receber por trás dos jogadores que estão sem a posse, para assim superar e circular a bola para o outro lado. Consideramos, também, que o critério de posse é muito bom, dado que os jogadores aceleram ou pausam o jogo conforme a situação em que se encontram.

Figura 5: Jogo de posição em espaço reduzido II. Equipe sub-16 (B) FC Barcelona



Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Na Figura 6, mostramos novamente uma tarefa em espaço reduzido, neste caso, em um jogo de 6c6 +1 com dim de azul. O que nos interessa neste corte é a posse de bola da equipe vermelha. Como podemos observar, a equipe vermelha inicia a posse sem estar com a bola, e o momento em que ela a recupera é quando fazemos o corte. Vemos que há uma circulação rápida e longa de um lado ao outro, os jogadores da equipe fazem poucos toques, repetindo passes para atrair o adversário, e há movimentos constantes para oferecer apoio. Outro momento que também nos interessa nessa posse de bola ocorre quando a equipe perde a bola e rapidamente se dispõe a recuperá-la. Isso é feito pelos jogadores mais próximos, que bloqueiam as trajetórias do jogador com a posse da bola. Consideramos que este é um tipo de corte de vídeo bastante completo, pois contém diferentes comportamentos.

Figura 6: Jogo de posição em espaço reduzido III. Equipe sub-16 (B) FC Barcelona



Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Neste terceiro corte de vídeo, vemos uma tarefa em espaço reduzido com três equipes compostas por quatro jogadores cada uma. Ao contrário dos vídeos anteriores, este é um vídeo de poucos segundos, no qual quisemos destacar a velocidade dada à circulação da bola devido aos poucos toques realizados pelos jogadores que têm a posse. Além disso, são mostrados movimentos rápidos de apoio e continuidade nos passes. Este tipo de vídeo também nos interessa para ver como circulamos a bola em espaços reduzidos, mesmo que não se trate de uma posse muito longa.

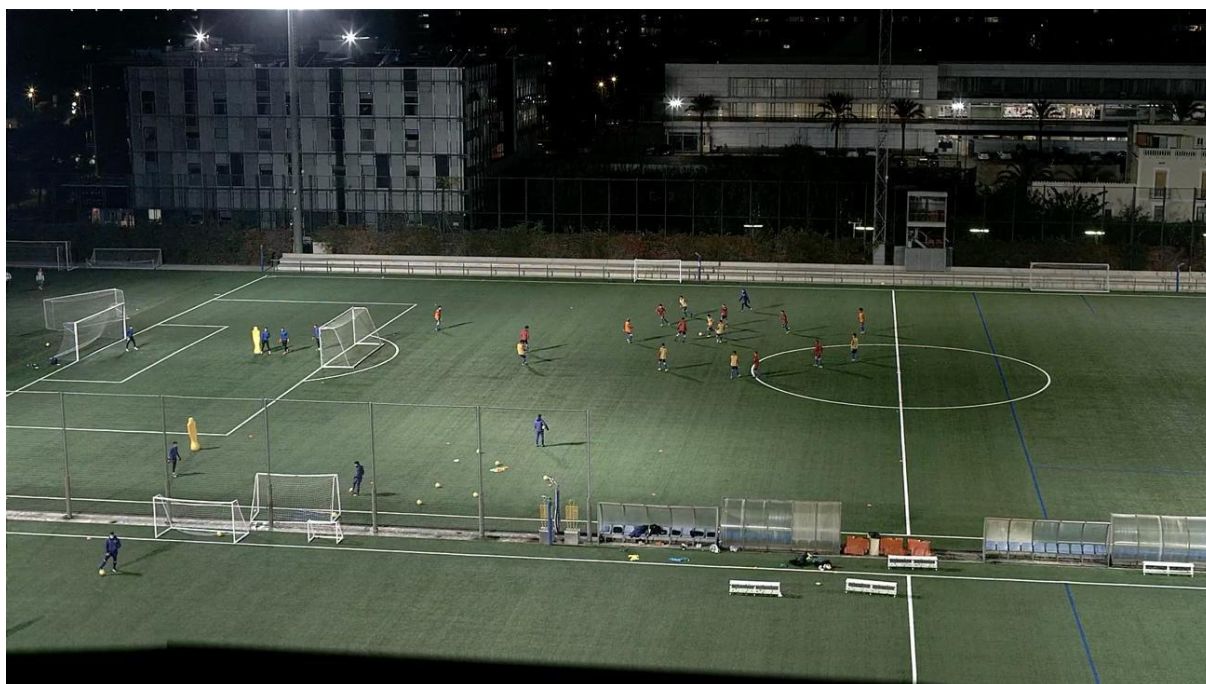
Figura 7: Jogo de situação I. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona



Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Nesta figura, observamos um jogo de situação em que o espaço é maior e os jogadores podem estar posicionados em formações. Aqui, queremos destacar a circulação de bola da equipe azul, que começa sem a posse, mas consegue recuperá-la e estabelecer uma boa sequência de passes. Aparecem elementos como tabelas, movimentos de apoio dos jogadores interiores, sequências de poucos toques que permitem levar a bola de um lado ao outro e conectá-la aos coringas de amarelo. Gostaríamos de enfatizar como, ao final do vídeo, a equipe azul perde a posse e, rapidamente, tanto os jogadores próximos quanto os distantes se reorganizam para recuperá-la — e conseguem fazê-lo.

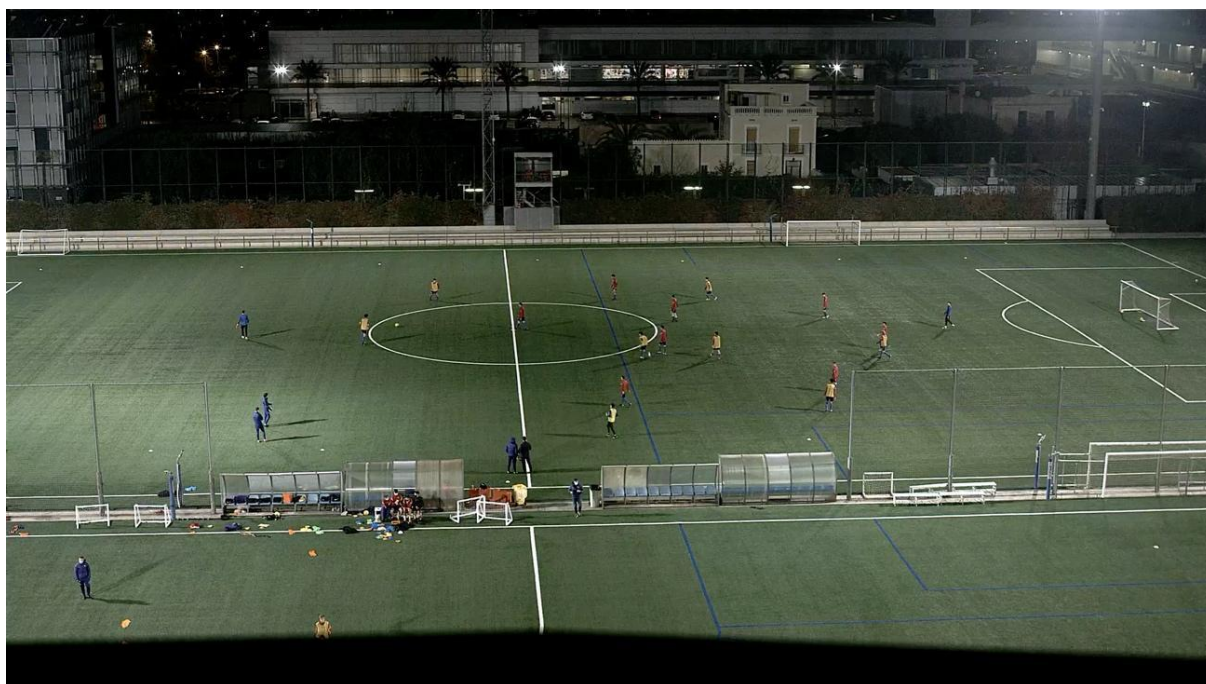
Figura 8: Jogo de situação II. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona



Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

No jogo de situação observado anteriormente, vemos como a equipe vermelha recupera a posse da bola e, a partir desse momento, encadeia uma posse contínua. É interessante prestar atenção às associações que surgem com os jogadores interiores, permitindo levar a bola de um lado ao outro e conectá-la aos coringas exteriores. Na tarefa, podemos observar sequências de passes com poucos toques, jogadores que jogam de frente para atrair o adversário e a posição dos jogadores interiores que se movem para receber a bola por trás do defensor, superando sua linha de pressão. Também é relevante destacar o momento em que a posse é perdida e como os jogadores próximos à bola iniciam a pressão para recuperá-la imediatamente, até que o jogador mais distante, atento à jogada, consegue recuperá-la com sucesso.

Figura 9: Partida de treino I. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona



Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Na proposta a seguir, mostramos uma partida em um espaço menor do que as dimensões oficiais. Nela, destacamos o jogo associativo criado pelos jogadores interiores: observamos que jogam rapidamente, com poucos toques e muita mobilidade entre si. É importante notar o movimento final do jogador que busca o espaço na zona de finalização, com um excelente passe do companheiro que supera duas linhas e cria uma situação de superioridade numérica na área adversária contra o defensor.

Figura 10: Partida de treino II. Equipe sub-16 (B) FC Barcelona



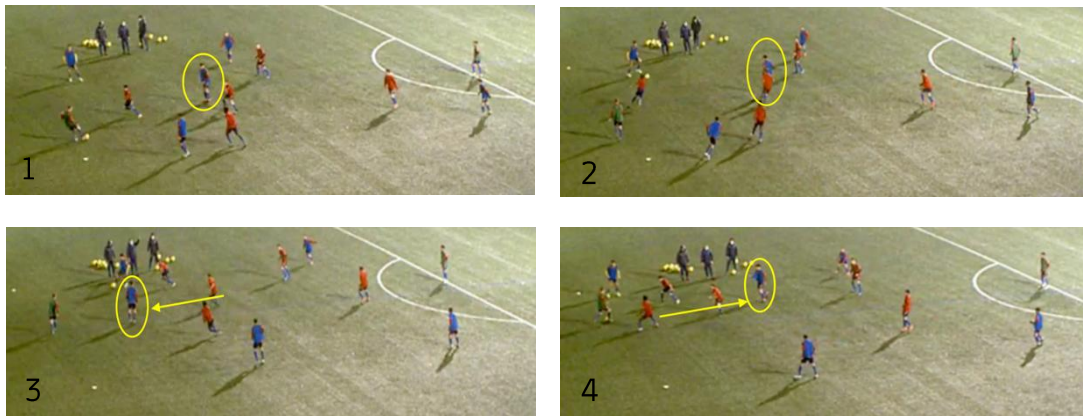
Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Neste último vídeo, é mostrado um jogo em um espaço ainda mais reduzido do que o anterior. Destacamos a posse de bola da equipe laranja. Trata-se de uma posse longa, na qual surgem comportamentos muito interessantes: associações em espaços reduzidos, poucos toques, a interpretação dos jogadores em momentos de acelerar, pausar ou conduzir a bola durante a circulação, e os movimentos para receber a bola por trás dos defensores. Vale destacar tanto a paciência para tentar finalizar a jogada quanto os dois momentos em que a bola é perdida e, rapidamente, os jogadores se organizam para recuperá-la com sucesso. Consideramos que este tipo de corte de vídeo é bastante completo, pois evidencia diferentes comportamentos.

Mobilidade de jogadores próximos e distantes
Na maioria das vezes, mostramos esse tipo de comportamento em conjunto com o descrito no ponto anterior, já que, dentro das posses de bola, ocorrem movimentos de jogadores próximos e distantes que visam atrair o adversário, criar superioridades e espaços, oferecer linhas de passe, entre outros. Também podemos apresentá-lo (como faremos a seguir) com cortes de vídeo específicos que evidenciam movimentos qualitativos de alguns jogadores em particular, fundamentais para o desenvolvimento de uma boa posse de bola. Isso proporciona à equipe que possui a bola maiores chances de continuar mantendo sua posse.

Figura 11: Jogo de posição em espaço reduzido; movimento do jogador interior. Equipe sub-16 (B) FC Barcelona

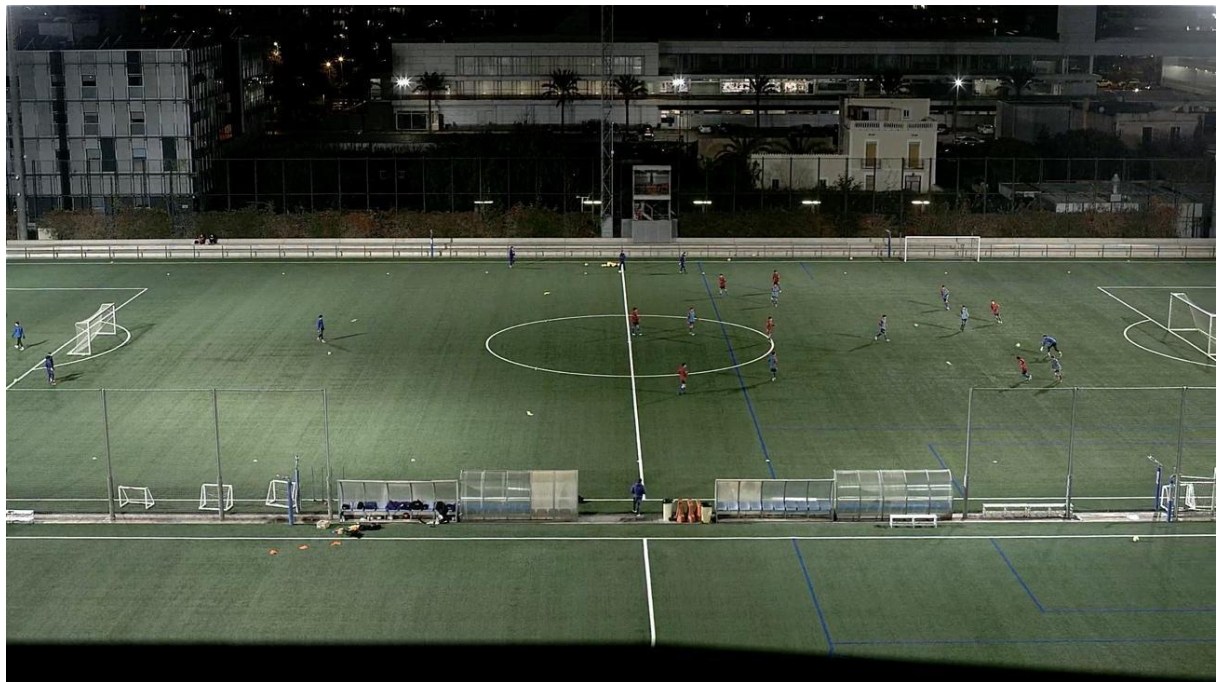




Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Aqui mostramos um vídeo curto que pode servir como exemplo do que chamamos de "mobilidade dos jogadores próximos". Devemos observar atentamente os dois movimentos sem bola e os perfis assumidos pelo jogador azul localizado no interior do jogo quando os jogadores próximos a ele recebem a bola. A posse não termina com sucesso, pois a bola não chega até ele, mas destacamos a intenção desse jogador de oferecer uma saída de bola em um espaço reduzido.

Figura 12: Treino coletivo I. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona

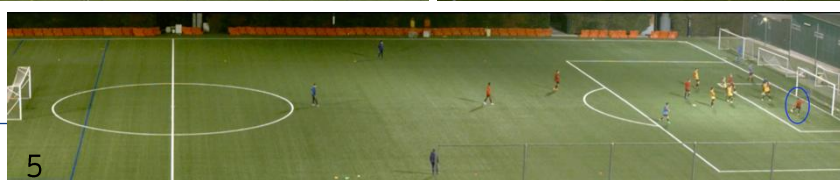




Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Na proposta apresentada na **figura 12**, destacamos a circulação e os movimentos da equipe azul durante este treino coletivo. O movimento que consideramos mais relevante é o realizado pelo volante, que dá continuidade à jogada ao buscar o espaço nas costas dos zagueiros centrais e faz uma excelente assistência de primeira para o companheiro aberto na direita, que percebe perfeitamente a trajetória do volante desde o início de sua corrida. A jogada termina com sucesso em gol. O fato de jogar rápido, com apenas um toque, impede que a defesa adversária tenha tempo de reagir.

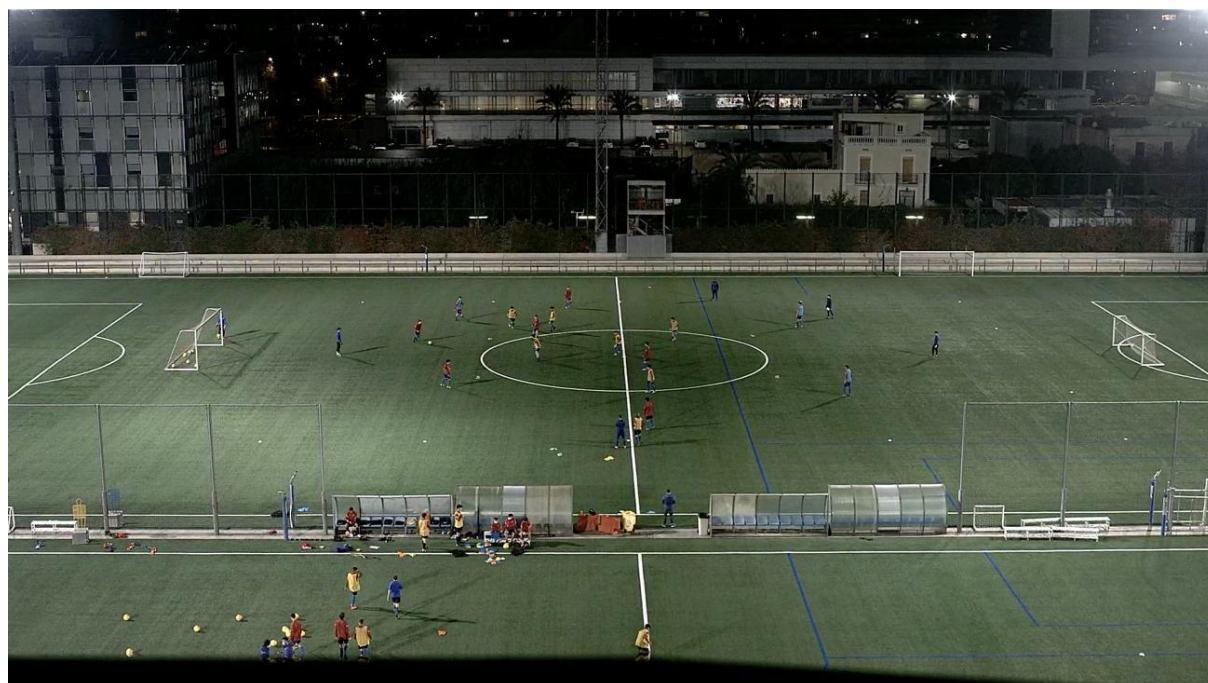
Figura 13: Treino coletivo II. Equipe sub-16 (B) FC Barcelona



Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Treino coletivo jogado em um formato de 5x5, com dois curingas em azul. Este é um vídeo curto, no qual destacamos, por um lado, o movimento de arrasto realizado por dois jogadores e, por outro, a continuidade da jogada do jogador posicionado na faixa oposta. O movimento de arrasto é feito por dois jogadores, que acabam criando um espaço para o jogador da lateral. Em seguida, um dos jogadores que participou do movimento de arrasto (especificamente, o jogador de azul) acompanha a jogada, infiltra-se no espaço e cruza a bola para a área, onde o jogador da lateral oposta, que seguiu a jogada desde o início, aparece. No momento do cruzamento, também observamos o movimento de um dos jogadores que vai para a finalização: ele realiza uma finta que chama a atenção do defensor, deixando o jogador livre para finalizar ao gol.

Figura 14: Jogo situacional. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona





Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

A tarefa apresentada na proposta anterior é um jogo situacional em que os jogadores se posicionam de acordo com suas funções, e o objetivo é levar a bola de um lado ao outro, em direção aos goleiros posicionados nas áreas. No vídeo, destacamos o movimento realizado pelo jogador interior posicionado no centro do campo. Sua ação provoca o arrasto de um jogador adversário, que tenta interceptar a linha de passe, criando espaço para seu companheiro de equipe com a bola. Isso permite que o jogador com a posse realize uma condução pelo corredor central, superando a linha de pressão do time adversário.

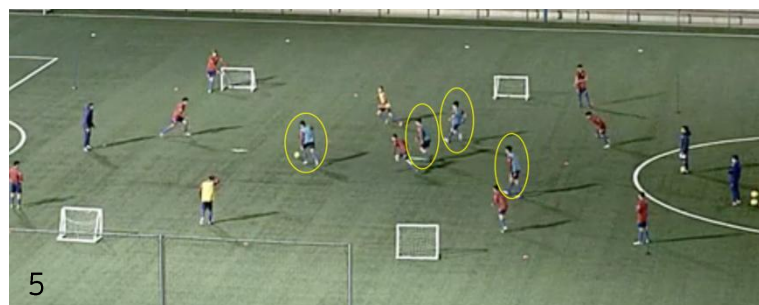
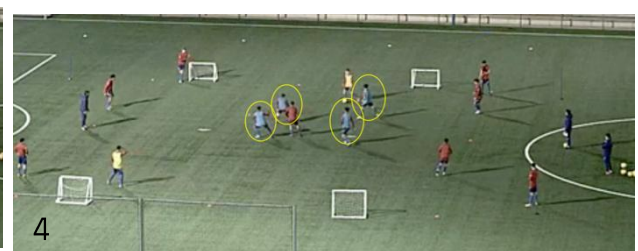
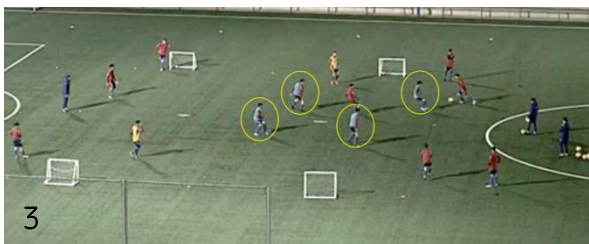
É importante notar como o jogador que realiza o movimento de arrasto rapidamente se reposiciona para oferecer uma linha de passe ao seu companheiro.

Disposição dos jogadores no momento em que NÃO têm a posse da bola

Após analisar diversas situações do time com posse de bola, como circulação e movimentos que favorecem a continuidade do jogo, passamos a destacar momentos em que o time está sem a posse, que são igualmente cruciais. Nesse comportamento, queremos salientar:

- Situações em que a equipe perde a posse e como se organiza para recuperá-la rapidamente.
- A forma como o time se distribui em campo para tentar retomar a posse. Observamos tanto os jogadores próximos ao adversário com a bola quanto os jogadores mais afastados que estão posicionados para interceptar. Nosso foco inclui:
 - Pressão imediata do jogador que perdeu a posse.
 - Posicionamento dos jogadores próximos.
 - Antecipações dos jogadores mais afastados, entre outras situações.

Figura 15: Jogo de posição I. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona

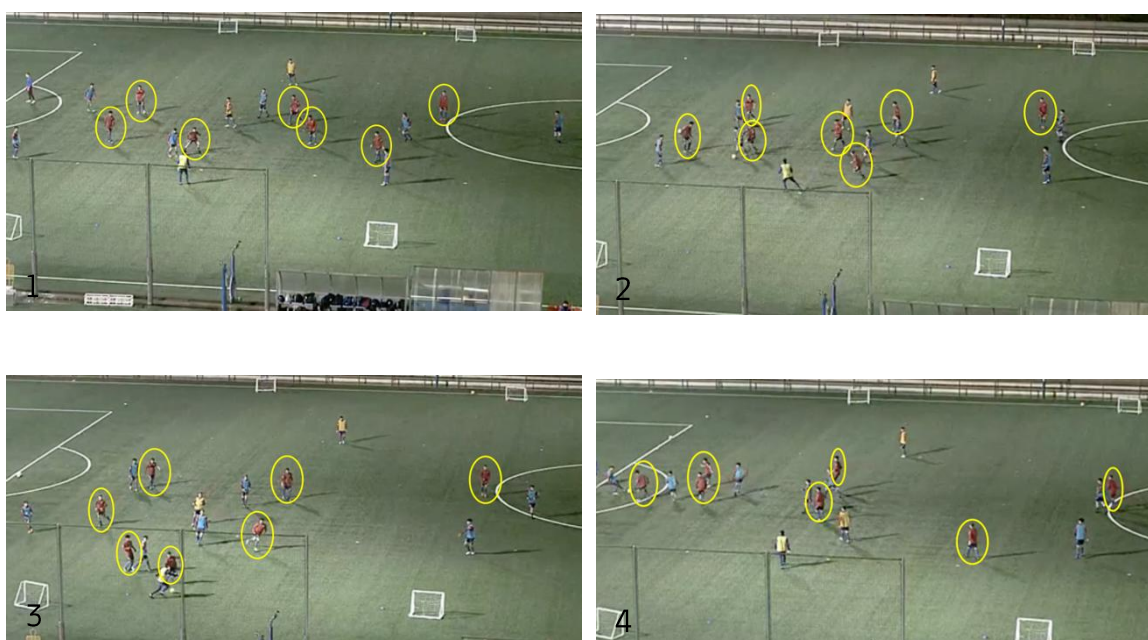


Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Iniciamos este terceiro ponto com a figura 16. Aqui, vamos nos concentrar na equipe azul, que não está com a posse de bola. Neste vídeo, queremos destacar como a equipe azul se posiciona rapidamente na zona e de forma coordenada com o bloco de jogadores, com o objetivo de impedir que a equipe adversária conecte com seu jogador interior. Isso torna muito difícil para a equipe vermelha realizar um passe para o jogador posicionado no interior do espaço. Portanto, trata-se de um bom trabalho defensivo da equipe azul, que, como podemos ver no final do vídeo, acaba recuperando a bola e finalizando na pequena área.

Figura 16: Jogo de situação. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona.





Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

No vídeo que mostramos nesta tarefa, também vamos nos concentrar em observar como a equipe vermelha, que não está com a posse de bola, se posiciona. O objetivo da equipe azul é conectar com seu pivô de amarelo para ir para o outro lado. A atitude para evitar que a equipe azul faça o passe pelo corredor interior é muito boa; jogadores próximos à bola pressionam, e os mais distantes acompanham a jogada, atentos a possíveis antecipações. O bloco de jogadores está compacto, ajudando uns aos outros e mostrando grande coordenação. Em um momento, a equipe azul recua alguns metros, e a equipe vermelha aproveita isso para pressionar mais a saída dos azuis. Finalmente, o bom trabalho sem a bola faz com que a equipe vermelha recupere a posse e consiga fazer uma boa circulação, finalizando com sucesso na pequena área localizada na lateral.

Figura 17: Jogo de treinamento I. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona.



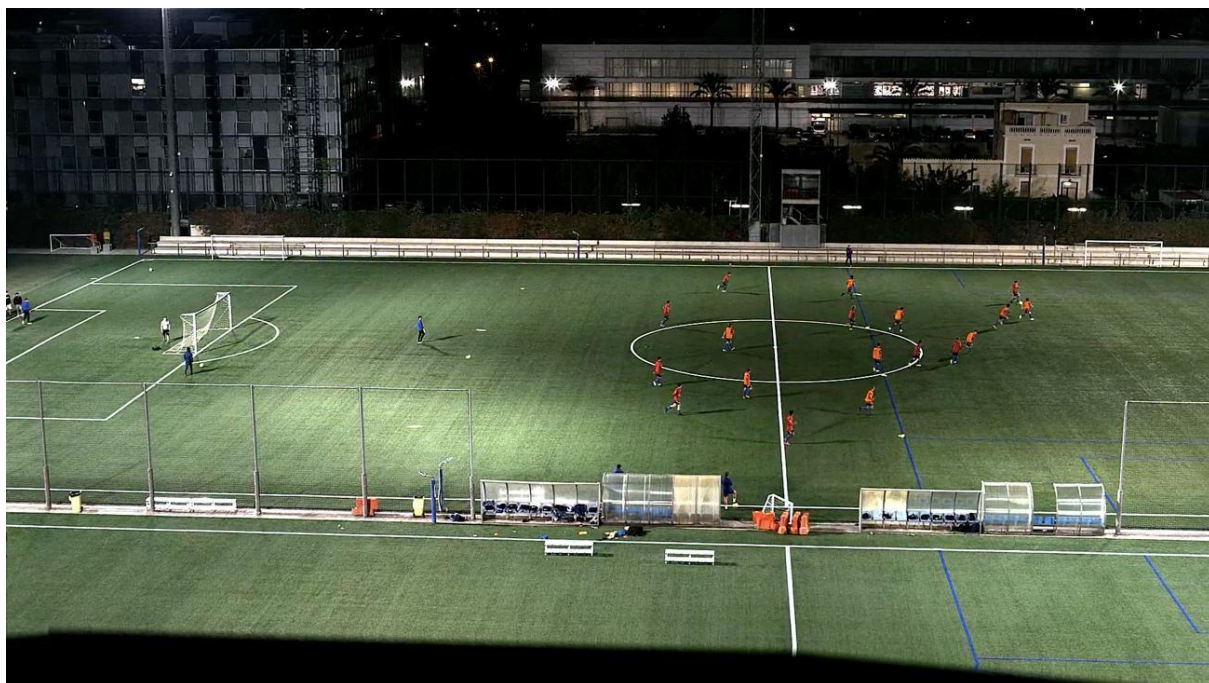


Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Neste caso, mostramos um jogo de treinamento de área a área, no qual vamos observar a equipe vermelha, que não está com a posse de bola. É a equipe amarela que inicia a posse de bola, e, assim que ela chega ao meio de campo, os vermelhos começam a pressionar para recuperar a posse. Se tomarmos como exemplo os vídeos anteriores sobre a disposição da equipe sem a bola, em espaços mais reduzidos, vemos como, aqui, o conceito de evitar o avanço pelos corredores interiores se repete, desta vez pela equipe vermelha. Assim que a equipe amarela percebe que não pode avançar e começa a jogar com os zagueiros, a equipe vermelha inicia a pressão com todo o bloco de jogadores próximos à bola, enquanto os distantes acompanham a jogada. Há um momento em que o jogador que acaba recuperando a bola move a cabeça para verificar onde está seu marcador e não o perde de vista em nenhum momento; isso faz com que ele corte o passe e dê a assistência ao companheiro para finalizar a jogada com

grande sucesso. Em termos gerais: boa pressão, boa coordenação, bloco compacto e comunicação.

Figura 18: Jogo de treinamento II. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona.



Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Nesta tarefa, mostramos novamente um vídeo de um jogo de treinamento. Desta vez, ao contrário dos vídeos anteriores, nos quais a equipe que nos interessava destacar era a que não estava com a posse de bola, vamos focar na equipe vermelha, que inicia com a posse. O que nos interessa neste vídeo é o momento em que a bola é perdida e a reação dos jogadores próximos e distantes. Quando a equipe laranja recupera a posse, vemos como o jogador próximo à bola rapidamente pressiona seu adversário; em seguida, o jogador que está próximo a ele na direita vai acompanhá-lo, e o outro jogador, que está na borda da área, rapidamente vai para a zona da meta, caso haja um passe para trás. A pressão dos jogadores próximos é acionada. Se agora focarmos nos jogadores mais distantes, vemos como o zagueiro está atento ao seu marcador e, quando este vai receber, a pressão do zagueiro da equipe vermelha faz com que ele perca a bola e os vermelhos recuperem a posse. Os jogadores distantes estão atentos à jogada.

Figura 19: Jogo de situação II. Equipe sub-16 (A) FC Barcelona





Fonte: Departamento de Análise de vídeo do FC Barcelona.

Concluimos esta seção mostrando a tarefa da figura 19. O conceito que queremos destacar é similar ao da figura 18. A equipe que nos interessa é a que está com a posse (neste caso, a equipe vermelha). Queremos enfatizar a atitude dos jogadores no momento em que a bola é perdida. Diferente do vídeo anterior, quem inicia a pressão nesta jogada é o jogador distante, que, assim que vê que sua equipe perde a posse, rapidamente muda a atitude e pressiona o jogador que recebe, o que impede que ele consiga progredir ou girar. O jogador pressionado devolve a bola para trás, e então começa a pressão dos jogadores próximos, o que torna impossível o jogo e faz com que a equipe laranja perca a posse, permitindo que os vermelhos recuperem a bola.

Referências

Gonzalo Martín, A. en **Barça Innovation Hub.** (2020). *Certificado en Analista Táctico de Fútbol.* Recuperado de <https://barcainnovationhub.com/es/product/certificado-en-analista-tactico-de-futbol/>

Guamán, M. A. A.; Vaca, M. J. N.; y Yuquilema, J. F. B. (2018). Mapeo sistemático de literatura de un *data lake*. En *Revista mktDescubre-ESPOCH FADE*, (11), 50-66.

